PHOBOS

Nyhetsblad for Ares – kun for medlemmer

Nr. 270, onsdag 13. september 2000

REDAKSJONELT

Høsten er begynt, og det dukker opp en rekke artige ting fremover. Det er ikke så mye vi får med om kommende begivenheter som vi gjerne kunne ønske. Vi har et oppslag om DefCon H-2000, som går av stabelen om noen uker – og regner med å få til en ytterligere dekning av programmet på denne krigsspill-con'en i neste nummer, som kommer like før DefCon begynner. Så meld dere for all del på **nå**, dersom dere er interessert i å støtte opp om det som etter hvert er blitt en av de faste spillbegivenhetene i Oslo-området.

Videre skal det bli en sf-minicon i slutten av oktober, og før det vil det allerede ha vært RegnCon i Bergen. Også denne begivenheten håperr vi å kunne bringe mer informasjon om neste gang – selv om to av oss tre i redaksjonen sannsynligvis er i Uppsala den helgen. Ellers ser det kanskje ut til at det kan bli en kongress-tur til HexCon i november – ta gjerne kontakt med Johannes eller Herman dersom du er interessert!

DEFCON H-2000

EN KRIGSSPILLKONGRESS, LØRDAG 30/9 OG SØNDAG 1/10

Miniatyrspill: Command Decision, DBA, Fire & Fury, Napoleonics etc.
Brettspill: Advanced Civilization, 1830, Panzergruppe Guderian, War in Europe-intro, A House Divided
Modellmesse-opplegg fra IPMS!

EX CATHEDRA #169

(spalten til Johannes H. Berg, styremedlem i Ares, administrator for ARCON)

Ja, etter lykkelig avviklet ferie i det store utland (nærmere bestemt Chicago) er jeg nå vel hjemkommet, og gleder meg til å ta fatt på høsten på Bjølsen og Blindern! På spillfronten ble det nesten ikke noen nye impulser å hente: Takket være at millionbyen ved Michigan-sjøen viste seg å være så godt som kjemisk fri for «ordentlige» spillbutikker i sentrale strøk, ble det ikke til at jeg kjøpte med meg verken nye eller gamle spill – selv om jeg nesten lot meg friste av et sett med *Princess Ryan's Star Marines* som sto og støvet ned i hyllen på en tegneseriebutikk med et visst spillutvalg. (På rollespillsiden var den butikken faktisk det beste stedet jeg kom innom på hele turen!)

Det lille som sto oppført i Yellow Pages under «Games – retail» i Chicago viste seg å være butikker med nesten utelukkende tradisjonelle brettspill, puslespill og annet mindre interessant – eller så befant de seg langt ut i forstedene, utenfor den aksjonsradius jeg med rimelighet kunne bruke tid på denne gang. Dermed har vi fått nok en bekreftelsen på at varehandel-strukturen i amerikanske byer er blitt ugunstig for turister på grunn av av bilens triumf, og enda en god grunn til å sette av mer tid neste gang man skal besøke Junaiten...

Det var riktignok en god del spilling på den science fiction-kongressen som var den direkte foranledningen til mitt USA-besøk denne gang – verdenkongressen *Chicon VI* – men svært mye av dette var brettspill / kortspill av en varighet som gjorde at jeg hadde problemer med å prioritere det. Som vanlig hadde dessuten gamerne slått seg ned i en fjerntliggende del av kongresskomplekset (det fancy, men litt upraktiske – trekantede! – Swissôtel), og dersom man skulle få med seg mest mulig av det som skjedde blant de mange-og-tyve andre programsporene ble det gjerne til at man holdt seg på det sentrale con-hotellet, Hyatt Regency.

Også under spillingen på Worldcon ble en trend tydelig: Det er svært mange som er blitt begeistret for de tyske brettspillene som det har dukket opp stadig flere av utover 90-tallet. Ikke bare *Settlers of Catan*, men en hel hurv forskjellige spill– nå blir t.o.m. en god del av dem **direkteimportert** til USA, og det ville jeg ha forsverget for få år siden! Jeg merket meg dette da jeg gikk gjennom spillbutikk-listen på grognard.com før jeg dro (allerede der så det dårlig ut for Chicagos vedkommende!), hvor man stadig refererte til «German games», nærmest som en egen genre. Men det får vi komme tilbake til senere – plassen tillater ikke stort mer nå.

Johannes H. Berg

OSLO SPILLFORUM 17/9

Denne sammenkomsten er altså nært forestående, og finner sted hjemme hos Johannes H. Berg (Tuengen Allé 10) fra kl. 1500 (som jo er det tradisjonelle starttidspunkt) søndag 17. september. Det blir litt av hvert av de tradisjonelle innslagene om IMAGONEM, kongresser, klubbvirksomhet m.m. Men samtidig vil alle de vanlige «andre»tingene foregå: sosialt samvær, spilling, strukturert prat om spill & fri konversasjon om andre ting, og kanskje en og annen mulighet til å se på relevant video eller lignende. Kontakt Johannes (snakk med ham på Ares, eller ring / mail på 92 08 13 65 / jhberg@fandom.no) dersom du er interessert i å komme.

Bladoppkjøp. Det svenske økonomitidsskriftet «Affärsvärlden» blir kjøpt av det finske mediekonsernet Sanoma, som også er storaksjonær i norske A-pressen. Sanoma kjøper hele mediehuset E+T som ved siden av Affärsvärlden eier bladet Ny Teknik. Sanoma er Finlands største mediehus og kontrolleres av familien Erkko i Helsinki. Konsernet gir ut Nordens største dagsavis Helsingin Sanomat.

Til Argument. Fredrik Hannestad (34) har begynt som informasjonsrådgiver i Argument Bergen AS. Selskapet er et landsdekkende rådgivningsfirma innen informasjon og samfunnskontakt. De to informasjonsdirektørene i Vital og Vesta, Harald Queseth og Hans Wilhelm Gullestad hoppet av i april og startet egen virksomhet. Hannestad er utdannet ved Sjøkrigsskolen, og har arbeidet i Sjøforsvaret og Geelmuyden. Kiese Bergen. (DN)

Ble plutselig stor

■ spill

Pokémonfeberen løfter det lille nisjeselskapet Midgaard Distribusjon til millionhøyder. Omsetningen første halvår overstiger 50 millioner, dobbelt så mye som forventet. Nå har selskapet fått distribusjonsrett på Harry Potter-kortene som skal lanseres neste sommer.

Av SIGRI SANDBERG
Oslo

Midgaard Distribution ifjor: Liten nisjebedrift, distribuerer kortspill, brettspill, science fiction-bøker. En omsetning på 25 millioner kroner, et underskudd på to millioner, tre og en halv ansatt.

Midgaard Distribution i år: Budsjetterer med en omsetning på 50 millioner kroner. Men allerede etter første halvår er omsetningen oversteget dette. Fem ansatte.

Hva skjedde?

Joda. Pokémon. Disse bittesmå japanske vesnene som fikk barna til å kjøpe kort igjen. Midgaard distribuerer Pokémon-kortene i Norge, og har hatt store problemer med å dekke etterspørselen.

– Vi har mast og mast på produsentene. Til slutt sa de bare: Det er ikke nok trær! ler Morten Winsnes, daglig leder i Midgaard. Han hoppet inn i bedriften i november ifjor da eventyret begynte. Og sier det er en gedigen utfordring å takle et sånt kjempefenomen som Pokémon.

Plutselig eksploderte regnskapene. Og en liten organisasjon ble brått kjempestor. Litt skummelt.

Nå får selskapet også muligheten til å distribuere Harry Potter-kortene som sannsynligvis kommer sammen med filmen til neste sommer. Pokémon-produsenten Wizard of the Coast skal produsere disse kortene, og dermed får Midgaard også distribusjonsrettighetene i Norden.

– Dette vet vi veldig lite om ennå. Uansett vil nok aldri Potter nå slike høyder som Pokémon, sier Winsnes. For Pokémon er stor. Og overskuddet i år må vi bare gjette oss til.

– Man skal alltid være litt forsiktig med tall, sier Winsnes. Han snakker derfor mye heller om hvor sosialt og kult dette er for barna, lister opp Pokémons gode egenskaper, som ikkevold og engasjement og sånn. Og hva de skal gjøre i høst for å få barn til å ikke bare kjøpe kort, men begynne å *spille*. I oktober legger de ut på turné, og kjører show og spilleopplæring på kjøpesentre i hele Norge. De skal bruke femten prosent av det de omsetter for i slike markedsføringstiltak.

– Ringer oss ned

Winsnes er lei av negative tilbakemeldinger, og angrep fra pressen, å forsvare seg hele tiden.

– Det er liksom ikke lov å tjene penger i Norge, iallfall ikke på barn, sier Winsnes. Han sitter på en kasse midt i trangt lokale, rot og kasser og Pokémonplakater på veggen, Pokémonkort i hyllene og i kassene og bøtter, litt øst i Oslo sentrum. Selger Are Eskeland har vært der lenger. Han trives i millionrusen.

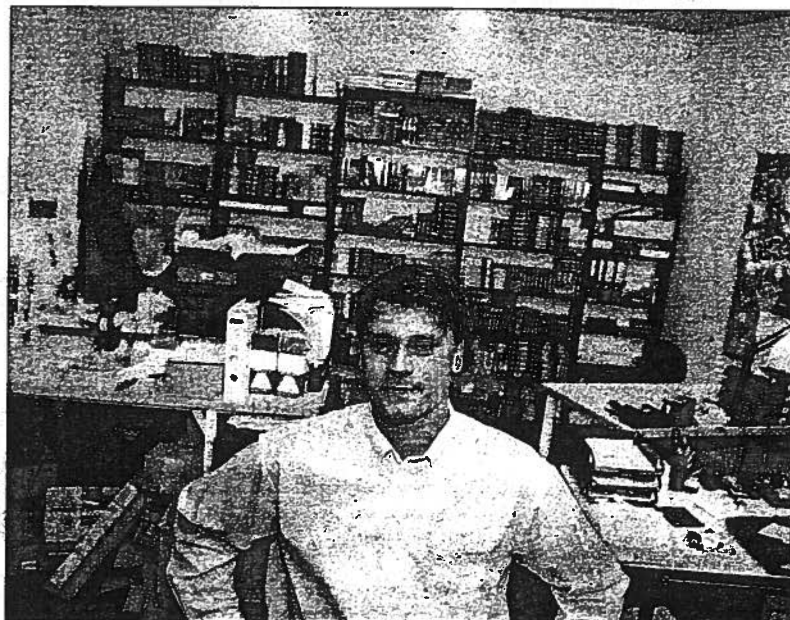
– Vanvittig. Sier han bare.

– Tidligere måtte man liksom ringe og forklare og argumentere for produktet. Nå ringer folk oss ned i stedet for. Man trenger ikke være verdens beste selger for å selge et slikt produkt, sier Eskeland.

– Hvor lenge kan et sånn fenomen holde koken?

– Det flater jo ut etterhvert. Men 13. desember kommer en ny film, og neste sommer kommer den tredje. I forbindelse med det blir det mye aktivitet. Dessuten vil vi i kjølvannet av en stor suksess alltid få stor handlefrihet. Det kommer nok mer bra fra oss etterhvert, sier Winsnes.

sigri.sandberg@dn.no



Vokser. *Morten Winsnes er daglig leder i Midgaard Distribution. Og selger kort så det suser.*
Foto: SIGBJØRN SANDSMARK

Midgaard

■■ Startet i Norge i 1994.
■■ Grendel Distribusjon eier 50 prosent og Faraos Cigarer Aps i København 50 prosent.
■■ Ifjor var omsetningen på 25 millioner, med to millioner i underskudd. Første halvår i år var omsetningen på over 50 millioner kroner.
■■ Firmaet har fem ansatte i Norge, og 17 i Danmark.

Midgaard Distribution AS

Resultat 1999

Tall i millioner kroner	1999	1998	Endring i %
Driftsinntekter	25,1	36,7	-32
Driftsresultat	-1,5	-2,3	35
Resultat før skatt	-2,0	-3,2	38

20000 DN

Ovenstående kan kanskje gi litt interessant innsikt i hvordan det går med en av de virkelig STORE aktørene som påvirker den norske spillhobbyen!

AFTER ACTION: EUROPA (War in the Desert)

Denne spillrapporten er klippet fra mailing-listen europa@lysator.liu.se for Europa serien.
Laget av Luiz Cláudio Silveira Duarte arcadia@luiz.claudio.nom.br og klippet helt uten tillatelse (av Fred Førde).

Caveat: this was just the second Europa game that Theodoro (commanding the Allies) and I (Axis) had played. We played AWW last month; I managed a draw with the Finns by the skin of my teeth. We have been playing wargames, on and off, for over twenty years (we have even played SPI's CNA). We made a lot of errors playing AWW; WitD went a little better, but even so we are still just getting our Europa legs. Theodoro has played mostly tactical and grand tactical wargames. This has a curious impact on his style of play. On one hand, he is cautious when attacking and he doesn't like to get his troops on risky positions.

On the other hand, he usually commits all of his units to the front and ignores his rear areas. Both characteristics played right into my hands in this game: being cautious, he usually didn't use his explation phase to full advantage, and his lack of concern with the rear areas offered me some very juicy targets. Case in point, the draw in AWW: he played Russia well and invaded a lot of ground, but I created a Finn partisan right north of Lake Ladoga and used it to cut his northern railway at the last turn... I have a more reckless style of play. Bold moves, surprise attacks, feints... sometimes they don't pay off, but when they do it's great fun!

I won this game mostly by exploring Theodoro's mistakes.

We played the Western Desert scenario. Opening moves were fairly standard, with the Brits trouncing the Italian defenders everywhere. I managed to escape with the engineers (thanks to a comment here on the list, I took very good care of them --- and it paid off) and some Inf Divs to the Benghazi-Agedabia area. Theodoro made his first great mistake then. He ignored Benghazi in favor of chasing some stragglers that were trying to flee to the deep Desert south of Gazala. He committed three divisions to this rather pointless exercise and gave me time to ship reinforcements to Benghazi. When German planes arrived in Jan 41, he decided not to press the attack until he constructed some airbases near the front. A secondary thrust to Benghazi by the coast was bogged down in mud and could not dislodge the Italians from the hills near Barce.

Second mistake... he thought that Malta's position was helpless and didn't try to beef up the defenses. Italian bombers kept bombing it relentlessly and most reinforcements got through the gauntlet (but, alas, not the Pz Rgt of 21st Pz Div). So, I rapidly managed to reinforce my feeble corps... or, at least, to give the impression that they had been reinforced <g>. He tried one attack, but massive air support helped get an EX and he lost 2nd Arm division; so, he created two huge stacks of troops, two hexes apart, trying to block my way to Tobruk. He left 7th Arm near Tobruk as a reserve.

Third mistake... the southern stack had only brigades and not one division! When the Ariete and 15th Pz divisions were assembled, I simply bypassed his southern stack and surrounded it --- but I couldn't attack, since it was still too strong. When he recovered from the shock,he sent 7th Arm to help break the encirclement. His first attempt was only partially successful; on the following turn, I destroyed some isolated armor units and surrounded the stack again.

On his next turn, he managed to break the encirclement... and then got another shock when my armored divisions abandoned the battle and rode northeast to Tobruk, while the infantry arrayed itself on the road, covering the supply route.
Fourth mistake: his troops went post-haste to block the way to Tobruk, but one of the flanks (just south of Gazala) was defended by just one 1-10 Mtz Inf Bde and Tobruk itself was defended by a few AA and AT units. The 15th Pz Div overran the weak flank, paused to block the retreat of Gazala's defenders while the Italians attacked, and proceeded to overrun Tobruk on the exploration phase.

Another attempt to hold a line, this time in front of Bardia; and once again the Germans drove through while the Italians attacked the weakly-defended city. He had counted on keeping his main force just south of the road to cut my supply if I advanced too much, but it didn't work out: the rearguard screen of Italian infantry was still

there, and now 15th Pz exploited along the Via Balbia right into Egypt, taking an undefended Mersa Matruh, destroying some aircraft and cutting his supply link. Egypt was undefended, but fortunately for him the troops from Greece returned in time to make a stand on Alamein. 15th Pz wasn't strong enough to attack, so I just kept pacing his troops while he raced to get his unsupplied forces to the Alamein line.

Fifth mistake: he was so scared of a breakthrough on Alamein that he used all of his available troops on a double line of defense, leaving the Delta and the Suez Canal undefended. Meanwhile, it was Jun II, and I could plan an attack with German Special Forces for Sep I. I planned an airborne invasion of the Delta, landing three FJ Rgts southwest of Alexandria, and one FJ Rgt and one Air Ldg Rgt northwest of Suez. Both were undefended, but I couldn't risk AA fire. I was counting on rebel Egyptian troops to take the two cities, since Egyptian reaction would be triggered by German troops adjacent to Alexandria.

Meanwhile, the Alamein front kept quiet, while I diverted a lot of planes to Sicily... with just a little diversionary talk, he got convinced that I would use the FJ to land on Malta, although I had now three Eng Rgts busily building airbases near Alamein. He shipped almost all his AA units, and one Aus Inf Div, to defend the island, while still ignoring the Delta. Reinforcements were immediately shipped to the Alamein front.

Well, the drops went quite well. The Ju52s were heavily escorted, but even so the Air Ldg Rgt was shot down by one of his patrolling fighters. Unfortunately, only the Egyptian Arm Bde (1-0-8) and River Flotilla rebelled. Since he wouldn't be receiving any reinforcements on Sep II, I sent the Egyptians to capture Alexandria... incidentally, capturing two airbases on their way.

The counterattack went fairly well for him. He got a DE against the FJs near Alexandria, and the Egyptian rebels were overrun on the exp phase. He also scrambled an AT battalion to Suez.
His last mistake: believing that the situation was back under control, he ignored the captured airbases on the Delta. I staged some Stukas to support the attack on Suez, while transporting the rest of the Special Forces. All other bombers were supporting a 3-2 attack on the Alamein line (15th Pz, Ariete and 90 Le, plus some motorized units). Suez fell, but the Alamein attack faltered (AS).

All of the troops of the former second line of defense in Alamein were driven to the Delta to contain the invasion, but he didn't attack yet. On my turn, I took Port Said and reinforced Suez, while another attack on Alamein resulted on a DH. He then tried to reinforce the now-enlarged line while attacking Port Said and Suez, but both attacks were AS. On the following turn, one Italian Inf Div sailed right past Alexandria and disembarked on Port Said. A renewed attack on the Alamein line got another DH. This time, when the survivors split to cover two hexes, they were too weak and were overrun in the exp phase, leaving the Axis c/m units on the vicinity of Alexandria. My worthy opponent then conceded the game.

* * *

In conclusion, it is interesting to note how closely this game modelled reality --- not on the events themselves, but on other levels. As most Allied commanders on Africa, Theodoro consistently underestimated the mobility of the enemy c/m units. As Rommel, I mostly won "battles" by outmaneuvering and outbluffing my opponent, either because I had few supplies or because he was too strong. The limitation on movement of air-transported troops forced their use on a surprise attack, on undefended rear areas --- exactly like predominant German doctrine at the time, after the bloodbath in Crete.

We have now embarked on a new game. This one will be quite different, since we are using some non-historical options (Africa First and Rommel's Fantasy) and we are now playing the grand campaign, with all maps.
--

People don't quit playing because they grow old. They grow old because they quit playing.
(Oliver Wendell Holmes)

LCD (arcadia@luiz.claudio.nom.br)

En del relevante fork.:
WitD = War in the Desert
AWW = A Winter War
CNA = Campaign for North Africa
Pz = Panzer
FJ = Fallschirmjäger

(for kampresultater & annet knask, konsulter med en eller annen Europa-fan – fe.x. Fred Førde, som skaffet oss dette klippet, eller Thomas Refsdal).

DATOLISTEN

Fredag 15/9 – søndag 17/9:	Amerika-live på Youngstorget (!)
Søndag 17/9:	Oslo Spillforum (hjemme hos Johannes Berg)
Lørdag 30/9:	Oslo & Omegn Miniatyrspillklubb – spilldag på Bjølsen
Lørdag 30/9 – søndag 1/10:	DEFCON H-2000
Fredag 13/10 – søndag 15/10:	REGNCON (i Bergen) (dessuten går live'en «1942» i samme by, samme helg!
Fredag 3/11 – søndag 5/11:	HEXCON (i Trondheim)

PHOBOS

Medlemsblad for Ares – forening for simuleringsspill (Bjølsen + Blindern)

Gratis til medlemmene!

Redaksjon:

Johannes H. Berg, Herman Ellingsen, Trond Jansen

Bidrag kan også leveres via Thomas Refsdal på Blindern

Utkommer hver 2. og 4. onsdag i måneden (unntatt til 4. onsdag i desember)